Mattia Merlini

Dal *chip* allo *streaming*, andata e ritorno

Pratiche *prosumer* di *upgrade* e *downgrade* ludomusicale

Intervento presentato presso il Convegno IASPM Italiana 2024

Ospitato dall'Università di Bologna, Bologna, 07-09.11.2024

Il *prosumer* e la cultura partecipativa

Descritta come un'epoca di trionfo della democrazia e degli ideali Do-It-Yourself (Hesmondhalgh 1997) – oppure come un'epoca di sovraccarico di musica poco rilevante e difficilmente navigabile, in cui sono comunque solo le *major* a mantenere saldo il potere su ciò che davvero conta – una cosa è certa: la nostra è un'epoca che ha fornito a un numero inedito di persone i mezzi per realizzare musica (Strachan 2017), andando a ridefinire le pratiche di produzione e distribuzione al punto tale da portare sotto i riflettori addirittura una figura (quasi) del tutto nuova: il *prosumer*. Crasi di "producer" e "consumer", il *prosumer* è al contempo consumatore e produttore di contenuti, oggi tipicamente multimediali, fruiti e fatti circolare online (Bednarz 2022).

Queste entità si inseriscono così nelle dinamiche di cultura partecipativa descritte da Henry Jenkins (2006), in cui non è più possibile distinguere nettamente tra produttori e consumatori – nonostante rimangano chiare le asimmetrie di potere insite in molte dinamiche. In ambito musicale, il raggiungimento di questa situazione è stato enormemente facilitato da un processo di livellamento tra produzione professionale e amatoriale in atto dagli anni Novanta e che vede nella diffusione delle Digital Audio Workstation (DAW) e di internet i suoi principali protagonisti (Strachan 2017). Come sottolineato da Robert Strachan (*ibid.*), importanti fattori di supporto nella riuscita in questa lenta rivoluzione sono state la crescente diffusione di *software* craccato e la disponibilità ormai pressoché illimitata di luoghi virtuali

in cui acquisire almeno parte delle competenze fondamentali per produrre musica e che, fino a non più di un paio di decenni fa, erano appannaggio di pochi eletti.

Fatta la musica, però, bisogna distribuirla, ed è qui che l'effetto collo di bottiglia fa sentire il suo peso. Poco male, dato che *prosumer* e cultura partecipativa sono tipicamente mosse da motivazioni non primariamente economiche. Dallo studio di Miikka Salavuo (2006), per esempio, emerge che solo il 10% dei *prosumer* include moventi legati al beneficio economico tra le ragioni della propria attività. L'auto-distribuzione attraverso siti come Soundcloud, Reverbnation, YouTube (Cayari 2017; Strachan 2017) o – rivolgendosi ad *aggregators* – anche attraverso le varie piattaforme di *streaming*, diventa allora una pista privilegiata in quanto perfettamente adatta alle esigenze di condivisione dei *prosumer*. Da bravi musicanti del tempo libero e giocherelloni, non di rado i *prosumer* si avvicinano al mio attuale oggetto principale di studio: la musica per videogiochi. La vivacità della scena che ne deriva è testimoniata da un lato dalla nascita di veri e propri generi musicali strettamente legati alle tecnologie ludomusicali – come la musica *chiptune* (McAlpine 2018) – e dall'altro dalla creazione di spazi virtuali fortemente strutturati e appositamente pensati per promuovere l'attività di partecipazione alla cultura ludomusicale "dal basso", come OverClocked ReMix (O'Leary & Tobias 2017; Thompson 2021).

Nel tempo che ho a mia disposizione vorrei soffermarmi su due fronti che mettono al centro dell'attenzione alcune pratiche che potremmo definire di *upgrade* e *downgrade* del della musica per videogiochi, o di *popular music* filtrata da tecniche di (ri)produzione sonora proprie di epoche passate dell'industria videoludica, ponendo particolare accento sulla dimensione timbrica e in particolare sul rapporto tra queste pratiche e l'eclettismo stilistico al centro della mia ricerca. Nel fare ciò metterò a fuoco in particolare le *fan cover* da un lato e le *soundfont cover* dall'altro proponendo alla fine un rapido sguardo a possibili casi di studio su entrambi i fronti.

Traiettorie e pratiche crononormative di *upgrade*

Partiamo dalla prima traiettoria, forse la più ovvia, che si serve di tecnologie al passo coi tempi per proporre un'immagine "restaurata" di musica per videogiochi che spesso, soprattutto fino alla seconda metà degli anni Novanta, era costretta a servirsi di diverse tecniche di emulazione di strumenti musicali basate su sintesi *on-board* per aggirare i limiti tecnici dell'*hardware* impiegato. Tim Summers (2023), rifacendosi alle teorie *queer* di Elizabeth Freeman (2010), ha parlato di quelle forze che hanno spinto la musica per videogiochi in direzione della "fedeltà sonora" nei termini di *crononormatività*. L'ideale tecno-teleologico che sottostà a questa logica ci porta a percepire i prodotti musicali di quell'epoca come obsoleti, non degni di pieno apprezzamento in quanto "sottosviluppati" in termini sonori. Ecco, quindi, che si provvede ad "aggiornarli" da più fronti. Alcuni sono ufficiali, come accade in *remake*, *remaster* o *reboot* (sulla tassonomia: Worrall 2024) di videogiochi del passato, di cui viene mantenuta almeno in parte la musica originale, ma spesso riarrangiati per l'occasione e magari in direzione hollywoodiana (Merlini 2024), con una veste rinnovata dall'uso di campioni di più alta qualità, o dall'impiego di strumenti registrati in studio. È anche il caso di arrangiamenti ufficiali di vario tipo, pensati sia per dischi che per *performance* dal vivo. Altri, più coerenti con l'argomento di questo intervento, provengono invece da *prosumer* appassionati, che ne propongono cover davvero per tutti i gusti.

In entrambi i casi, risulta interessante da un punto di vista musicologico analizzare le scelte timbriche messe in atto nell'opera di riarrangiamento (o ammodernamento). A seconda dell'epoca da cui proviene il materiale originale (per una panoramica: Collins 2008, Summers 2017), infatti, tale elemento risulta più o meno offuscato e vago: i giochi dell'epoca 8-bit, per esempio, potendo contare solo su una manciata di canali capaci di produrre onde quadre, triangolari e rumore bianco, suggeriscono assai poco sull'organico che il compositore poteva eventualmente avere in mente nell'atto della composizione, e spesso sono più gli inviluppi ADSR che non le forme d'onda a dare una dritta agli arrangiatori. Qui non è

riconoscibile eclettismo timbrico. Già più definito è il risultato permesso dalle tecnologie implementate dalle *console* a 16 bit, che si basavano su sintesi FM o *wavetable*, così come le *console* a 32 bit, che aggiungevano persino la possibilità di riprodurre tramite *audio streaming* direttamente pezzi di musica registrata (compatibilmente con vari colli di bottiglia), eliminando così lo stacco sonoro con il cinema.

In passato, ho sostenuto che gli ambienti timbrici permessi dalle musiche dell'epoca in bilico tra sintesi semplice e *audio streaming* potrebbero aver influenzato un modo timbricamente eclettico di arrangiare la musica (Merlini 2023). La comune "pasta sonora sintetica" di tali suoni, riconoscibili ma raramente credibili, terrebbe infatti insieme facilmente strumenti che normalmente suonerebbero molto più "alieni" combinandosi. Trovandosi inoltre tutto nelle mani del compositore, a un click di distanza in un contesto pienamente informatizzato, è facile immaginare quanto possa venire spontaneo sperimentare impasti timbrici non scontati. Quando il contesto produttivo, nel bene o nel male, cambia, le *affordance* mutano di conseguenza e manifestano il loro peso sulle reinterpretazioni di questi brani. E che ne è di quel particolare tipo di eclettismo in tali "ricostruzioni"? Difficile rispondere univocamente, ma tra poco ne sentiremo un esempio.

Traiettorie e pratiche anti-crononormative di *downgrade*

Prima, però, scopriamo in cosa consiste l'altra traiettoria, contrapposta alla prima, che segue pertanto logiche anti-crononormative ed è quindi votata a pratiche di *downgrade*. Il motto qui è, per dirla con Summers: "loving sounding bad" (2023: 1). Per perverso che possa sembrare, questa filosofia si sta diffondendo anche al di fuori dell'ambito prettamente ludomusicale, per esempio attraverso la pratica del *demake*, ovvero il rifacimento di videogiochi contemporanei andando a "peggiorarne" non solo la musica, ma anche l'aspetto grafico e la giocabilità, come accaduto per esempio con *Bloodborne PSX* (2022), *Final Fantasy VII NES* (2005), *Halo 2600* (2010) o *Wolfenstein 1-D* (2011). Trattandosi pur sempre di una

pratica *prosumer*, spesso ci si limita a riproporre una versione parziale del gioco originale, sviluppata da gruppi molto piccoli di addetti ai lavori.

Andare fino in fondo è più semplice quando si tratta di mettere mano alla sola musica. In questo caso, il punto di riferimento è la scena *chiptune*, a cui George Reid (2018) riconduce tutta una serie di pratiche variamente legate all'utilizzo di tecnologie tipiche dei videogiochi degli anni Ottanta e Novanta – pratiche che possono esulare anche di molto dal repertorio ludomusicale, pur rimanendone legati tecnologicamente e nei termini della "ludomusicalità" di cui parla Roger Moseley (2016), ovvero di un atteggiamento giocoso nei confronti della musica, che può manifestarsi ad esempio giocando con i limiti dei media che la riguardano (cfr. panoramica offerta da O'Leary & Tobias 2017). Esistono diversi modi di riprodurre il funzionamento dei *chip* sonori delle vecchie *console*, che spaziano dall'integralismo assoluto – controllare direttamente l'*hardware*, come spesso accade anche sul palco col Game Boy (McAlpine 2018) – a emulazioni di vario tipo. Almeno per quanto concerne le generazioni a 16 e 32 bit, è possibile contribuire a questa cultura partecipativa attenendosi pressappoco alla seguente ricetta:

1) "Rippare" il materiale musicale attraverso un *dump* del contenuto delle cartucce (o dei CD) originali. Di norma questa operazione è svolta dagli esperti di *sound-hacking* muniti di apposito *hardware* per accedere ai supporti ed estrarne la ROM, su cui si possono poi svolgere ulteriori operazioni per estrarre la musica.
2) Appropriarsi dei dati rilevanti, ovvero i cosiddetti *soundfont*: pacchetti di campioni utilizzati come materiale di partenza per la sintesi *wavetable* – ovvero una sorta di impronta digitale sonora del videogioco in questione. Anche questi sono, almeno per i giochi più famosi, reperibili in rete già ben cotti.
3) Installare sulla propria DAW o *software* di *score editing* un *plug-in* capace di "suonare" i *soundfont*, come "Sforzando" di Plogue Inc., che è oltretutto gratuito.

4) Procurarsi (o scrivere) una trascrizione MIDI del brano che si vuole "coverizzare", che controlli il *plug-in*; lasciare in ammollo per qualche secondo e servire su YouTube con una spolverata di immagini d'altri tempi ad accompagnare il brano.

Si tratta di una procedura che, se ci si basa su MIDI preesistenti, non richiede praticamente nessuna competenza musicale per essere eseguita e, in caso si utilizzi una delle varie DAW gratuite esistenti, non richiede nemmeno alcun investimento. Serve solo un minimo di tatto per sistemare eventuali artefatti emersi durante l'ammollo e scegliere i timbri con un certo gusto – cosa, questa, fondamentale ai fini della mia ricerca. Non dovrà allora stupire la portata del fenomeno, di cui esibirò alcuni esempi eclatanti più avanti.

L'*upgrade* del *downgrade*: le cover di *Undertale*

Proviamo a mettere le mani in pasta tornando all'*upgrade* ed esplorando in che senso lo slittamento di *affordance* può portare a dinamiche interessanti per quel che riguarda l'eclettismo. Un esempio interessante è costituito dal videogioco indipendente *Undertale* (2015), creato da un singolo sviluppatore che si è occupato anche della musica: Toby Fox. Nato come creatore di ROMHack del classico gioco di ruolo giapponese *Mother 2* (noto in occidente come *EarthBound*, 1994), Fox si è servito dei *soundfont* del medesimo videogioco (insieme ad altri della stessa epoca) per mettere in piedi una colonna sonora anacronistica, non solo perché si serve di tecniche obsolete per un titolo del 2015, ma anche perché mescola negli stessi brani tecniche di sintesi proprie delle *console* a 8 bit con sintesi *wavetable* tipica delle generazioni successive e anche alcune parti strumentali registrate in modo tradizionale (Lind 2023) – il tutto senza dover, ovviamente, sottostare ai limiti *hardware* del passato. A questo eclettismo cronologico se ne aggiunge uno "geografico", dato dal fatto che i punti di riferimento omaggiati da Fox sono classici videogiochi di ruolo giapponesi che hanno spesso fatto dell'eclettismo stilistico la loro cifra musicale distintiva, opposta alla ricerca del sinfonismo "fantasy" di molti corrispettivi occidentali (Gibbons 2017, Merlini 2023).

Questo tipo di sviluppo “dal basso” con un singolo *prosumer* che dà vita a un intero videogioco – pratica in realtà ad oggi relativamente diffusa (Gibbons 2024) – insieme all’atteggiamento scanzonato e metanarrativo di *Undertale*, si sono rivelati edificanti basi per una cultura partecipativa assai vivace, che non di rado è andata nella direzione dell’espansione della *palette* sonora della musica originale (Cayari 2023). Prendiamo l’esempio di ‘MEGALOVANIA’, uno dei brani più noti. Online si trovano *upgrade* “sinfonici” del pezzo, come quelli realizzati rispettivamente da Jeremiah Sun e Kenta Matsuba. Mettendoli a confronto ci rendiamo conto che l’interpretazione del primo arrangiatore *prosumer*, americano, ha optato per una soluzione totalmente sinfonica, sia pure dotata di alcune scelte non del tutto scontate – come qualche comparsa del clavicembalo – mentre il secondo, nipponico, ha mantenuto bene in vista (se non accentuato) gli elementi rock dell’originale, pur eliminando quelli elettronici. Fedele alla sua opera di mediazione tra Oriente e Occidente, lo stesso Toby Fox ha proposto qualcosa di più vicino all’esempio giapponese, quando ha riarrangiato ‘MEGALOVANIA’ in occasione di una collaborazione col picchiaduro *Super Smash Bros. Ultimate* (2018), e lo stesso si può dire, sia pure in forma diversa, del lavoro di arrangiamento svolto da Kota Kawai in occasione del concerto sinfonico ufficiale, eseguito dall’orchestra giapponese MUSIC Engine in occasione del quinto anniversario dall’uscita del gioco. Le direzioni esplorate dalle nostre possibilità immaginative in contesti tecnologici caratterizzati da diverse *affordance* possono dirci molto su obiettivi, punti di riferimento e fattori culturali motivanti determinate scelte – quando si tratta di dare voce a timbri ambigui o “aumentare” la realtà di pezzi percepiti come “obsoleti” in termini tecno-teleologici.

Un’altra forma di retromania: prog rock e metal in *soundfont*

Ma cosa succede quando le *affordance* mutano invece che in direzione di un ampliamento, verso un restringimento della *palette* timbrica? Possiamo farcene un’idea dando un’occhiata a un repertorio che – lo ammetto – rappresenta per me la combinazione nostalgica più

micidiale, in quanto capace di unire due cose con cui sono cresciuto: l'esecuzione di brani tratti dal repertorio progressive rock e metal attraverso *soundfont* di classici videogiochi degli anni Novanta. In questo caso, così come in altri analoghi, YouTube è il luogo principe di fioritura della cultura partecipativa – probabilmente anche per le maggiori poste in gioco a livello di *copyright*. Diversamente da quanto avviene più di frequente su YouTube (Cayari 2017), al centro di questi video non c'è la *performance* musicale, né esibite abilità tecnologiche, considerato che si tratta di procedure piuttosto semplici. Vi è piuttosto la volontà di creare paratesti in grado di "giocare" con musica ben nota a certe nicchie (O'Leary & Tobias 2017), reimmaginandola alla luce di ciò che la materialità della vecchia musica videoludica porta con sé: sì nostalgia e un senso di *cheapness* che può far sorridere, ma anche immaginari fantastici che permettono di trarre dalla *popular music* suggestioni diverse dal solito.

A livello di scelte timbriche, a volte il *soundfont* si armonizza particolarmente bene con il brano da "arrangiare", e le scelte possono ricadere in gran parte dei casi sull'ovvio. I campioni di *Final Fantasy VII* (1997), per esempio, ben si sposano con le sonorità del rock progressivo per via della presenza, nella colonna sonora, di alcuni pezzi che strizzano l'occhio proprio a tale genere musicale; dunque, la resa di '21st Century Schizoid Man' non va a tradire più di tanto l'essenza sonora dell'originale dei King Crimson. E poi c'è invece *Super Mario 64* (1996), che possiede sì un *soundfont* altrettanto caratteristico, ma meno adatto al contesto rock e anche più ristretto, dato che Nintendo aveva preferito restare fedele alla meno capiente cartuccia in un'epoca di transizione al CD. Confrontando due diverse rese del brano 'Panic Attack' dei Dream Theater (tranquilli: là fuori c'è la loro intera discografia resa in questo modo) possiamo sentire come a un approccio più conservativo sperimentato dall'utente "Talonglow" – che però restituisce un *sound* piuttosto "impastato" da suoni di pseudo-chitarra elettrica tutt'altro che nitidi – si possa contrapporre quello di "Ben Henry", che lascia da parte la fedeltà per concentrarsi sulla resa, sfruttando le potenzialità del

soundfont e gettando nello spezzatino metal degli inaspettati ottoni, elemento eclettico. Ora sì che 'Panic Attack' suona come una musica da *boss fight* in piena regola!

Questo tipo di ragionamento ci può suggerire un altro modo per intendere le scelte timbriche, applicabile anche alla musica videoludica del passato: non bisogna pensare solo alla comune pasta sintetica come collante o alle potenzialità di usare micro-campioni degli strumenti più variegati, tutti a un click di distanza… ma anche alla necessità di imparare ad arrangiarsi (e arrangiare) con ciò che si aveva a disposizione, che non sempre poteva eccellere né per qualità né tantomeno per quantità. Come segnalato da Karen Collins (2008), rimanendo in aria di prog, molte colonne sonore per giochi Sega MegaDrive strizzavano l'occhio agli stilemi di Genesis e colleghi non tanto per una sconfinata voglia di omaggiarli, quanto proprio perché tra i suoni che il suo *soundchip* era in grado di generare in modo convincente se ne trovavano alcuni che facilmente rimandavano a quel tipo di sonorità.

Conclusione

Anche se la disamina di oggi è davvero poco più di un assaggio di ciò che si potrebbe studiare esplorando un così fertile terreno di confine tra *popular music* e musica per videogiochi (ammesso che abbia senso separare le due cose così nettamente), credo che guardare a fenomeni così massicciamente e sentitamente popolati da produzioni "dal basso" ci permetta di comprendere meglio alcuni aspetti centrali del nostro presente musicale, ma anche di comprendere da una prospettiva diversa pratiche ormai obsolete che hanno dato vita a un repertorio per molti versi difficilmente paragonabile a quello attuale – non per qualità, qualunque cosa questo voglia dire, ma per mentalità plasmata *da* e radicata *in* contesti produttivi differenti. Se i fattori culturali e industriali sono fondamentali per comprendere fenomeni come le forme dell'eclettismo ludomusicale che mi diletto a studiare, lo sono altrettanto i fattori materiali e tecnologici che, (ri)messi all'opera in contesti spaziotemporali differenti, non smettono di bisbigliare all'orecchio del compositore i sentieri della sua creatività.

Riferimenti

Bednarz, J. (2022). “Who is a consumer in the digital era? Still a consumer or a prosumer?”, in M. Bartosik-Purgat & N. Filimon (eds.), *European Consumers in the Digital Era: Implications of Technology, Media and Culture on Consumer Behavior* (pp. 27-42). Routledge.

Cayari, C. (2017). “Music Making on YouTube”, in R. Mantie & G. D. Smith (eds.), *The Oxford Handbook of Music Making and Leisure* (pp. 467-488). Oxford University Press.

Cayari, C. (2023). “The Music of Undertale: Participatory Culture, Video Game Music, and Creating Covers for YouTube”. *International Journal of Education & the Arts*, *24*/22.

Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. MIT Press.

Freeman, E. (2010). *Time Binds: Queer Temporalities, Queer Histories*. Duke University Press.

Gibbons, W. (2017). “Music, Genre, and Nationality in the Postmillennial Fantasy Role-Playing Game”, in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (eds.), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound* (pp. 412-427). Routledge.

Gibbons, W. (2024). “Ludomusical Autobiography and the Indie Composer-Developer”, in W. Gibbons & M. Grimshaw-Aagaard (eds.), *The Oxford Handbook of Video Game Music and Sound* (pp. 516–534). Oxford University Press.

Hesmondhalgh, D. (1997). “Post-Punk’s Attempt to Democratise the Music Industry: The Success and Failure of Rough Trade”, *Popular Music*, *16*/3, pp. 255-274.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Lind, S. (2023). *Authenticity in the Music of Video Games*. Lexington Books.

McAlpine, K. B. (2018). *Bits and Pieces: A History of Chiptunes*. Oxford University Press.

Merlini, M. (2023). “The Eclectic Case of Japanese Video Game Music”, *Journal of Sound and Music in Games* 4/3, pp. 30-52.

Merlini, M. (2024). “The Streaming Revolution (But Not The One You Think): The Fate of Polystylism in Recorded Video Game Music”, presentato alla *Joint Annual Conference of the Kieler Gesellschaft für Filmmusikforschung and the IMS Study Group “Music and Media” – Music, Media, and Narrative in the Streaming Age*, University of Music and Theatre Munich, 6-7 giugno, disponibile qui.

Moseley, R. (2016). *Keys to Play: Music as a Ludic Medium from Apollo to Nintendo*. California University Press.

O’Leary, J. & Tobias, E. S. (2017). “Sonic Participatory Cultures within, through, and around Video Games”, in R. Mantie & G. D. Smith (eds.), *The Oxford Handbook of Music Making and Leisure* (pp. 541-564). Oxford University Press.

Reid, G. (2018). “Chiptune: The Ludomusical Shaping of Identity”, *The Computer Games Journal* 7, pp. 279-290.

Salavuo, M. (2006). “Open and Informal Online Communities as Forums of Collaborative Musical Activities and Learning”, *British Journal of Music Education* 23/3, pp. 253-271.

Strachan, R. (2017). *Sonic Technologies: Popular Music, Digital Culture and the Creative Process*. Bloomsbury.

Summers, T. (2017). “Dimensions of Game Music History”, in M. Mera, R. Sadoff, B. Winters (eds.), *The Routledge Companion to Screen Music and Sound* (pp. 139-152), Routledge.

Summers, T. (2023). *The Queerness of Video Game Music*. Cambridge University Press.

Thompson, R. (2021). “Game Music Beyond the Games”, in M. Fritsch & T. Summers (eds.), *The Cambridge Companion to Video Game Music* (pp. 409-423). Cambridge University Press.

Vizcaino-Verdù et al. (2022). “Online Prosumer Convergence: Listening, Creating and Sharing Music on YouTube and TikTok”, *Communication & Society* 36/1, pp. 151-166.

Worrall, K. (2024). “*Final Fantasy VII Remake*: Music Redesign for Evolved Expectations Across Console Generations”, *Journal of Sound and Music in Games* 5/4, pp. 34-57.